

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平9-248384

(43) 公開日 平成9年(1997)9月22日

(51) Int.Cl. <sup>6</sup>	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/22			A 6 3 F 9/22	M
G 0 6 F 19/00			G 0 6 F 15/44	

審査請求 未請求 請求項の数 5 F D (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願平7-269269

(22) 出願日 平成7年(1995)9月21日

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス  
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72) 発明者 矢野 慶二

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内

(72) 発明者 永尾 祐司

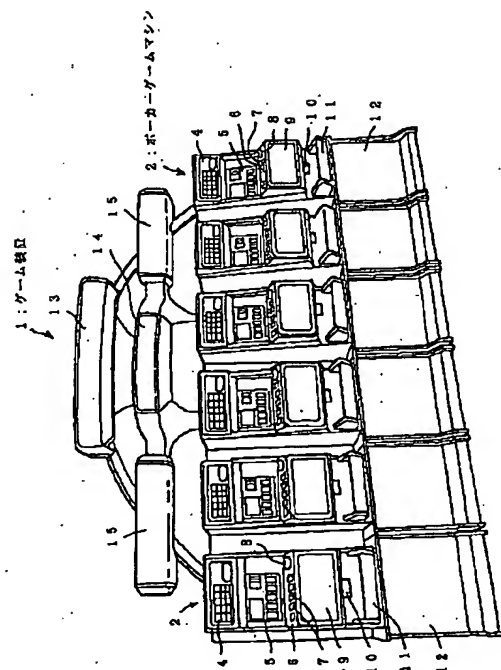
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 特定役を定めず、また、最高ベット数でなくとも種々の可能性を有効に生かしてゲームを行うゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格ポイントを賭けるとともに、このポイントの所定割合をボーナスポイント原資として貯蓄してなるゲーム装置において、貯蓄されたボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行し、副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、計数表示手段により表示されるボーナスポイントの初期化を行う副ゲーム制御手段とを備えるようにする。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数賭けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなるゲーム装置において、貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、

前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、

前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行し、副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントの初期化を行う副ゲーム制御手段と、を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数賭けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなる1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置と連動して、該各ゲーム端末装置により貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、

前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、

前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、

前記副ゲーム制御手段は、実行された副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントを初期化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】予め設定された複数の役の中からいずれか1つの役を完成させるべくプレイする主ゲームの実行及び制御を行う主ゲーム制御手段を備えるゲーム装置であって、

主ゲームへの参加資格を得るために賭けるポイントを蓄積するポイント蓄積手段を有し、主ゲームによる役の完成に基づいて当該役に対応するポイントの払い出しを受ける1台以上のゲーム端末装置と、

前記ゲーム端末装置による主ゲームの開始前またはプレイ中に賭けられたポイント数を計数するポイント計数手段と、

前記ポイント計数手段により計数されたポイント数の所定割合をボーナスポイント数に加算するボーナスポイン

ト加算手段と、

前記ボーナスポイント加算手段により加算されたポイント数が所定数に達すると、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、

前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、

前記副ゲーム制御手段は、実行される副ゲームのゲーム結果に基づいてボーナスポイント加算手段により加算されたボーナスポイントの払い出しを行うとともに、該ボーナスポイント加算手段により加算されるボーナスポイントを初期化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】前記副ゲーム制御手段により実行される副ゲームは、前記主ゲーム制御手段により実行される主ゲームのゲーム内容とは異なるゲーム内容を有するゲームであることを特徴とする請求項1、2または3記載のゲーム装置。

【請求項5】ゲームへの参加資格を得るためのポイントとしてメダルまたはコインを用いることを特徴とする請求項4記載のゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、例えば、メダル（または、コイン）等をゲーム参加権利を得るために用いるゲーム装置の分野に関する。

【0002】〔発明の背景〕近年、例えば、所定数枚のメダル（またはコイン）等をゲーム前に投入することによってゲームへの参加資格を得るメダルゲーム装置が種々提供されており、このようなメダルゲーム装置では、通常、メダル投入後に操作卓上の操作ボタン等を操作することによってゲームを行い、このゲーム結果に応じて投入メダルの没収またはメダルの払い出しが行われる。

【0003】また、このようなメダルゲーム装置の中には、複数台のゲームマシンを統括して制御することによって、各ゲームマシンに投入されたメダル数の一定割合をまとめて貯蓄しておき、ゲーム結果によって貯蓄されたメダル（以下、ボーナスメダル）の払い出しを行う、いわゆる、複数マシン連動型のボーナスゲーム装置がある。このようなボーナスゲーム装置では、トランプをモチーフとした場合には、例えば、ポーカーゲームやブラックジャック等のトランプゲームを、連動される各メダルゲームマシンによりそれぞれ行うことができる。

【0004】一例として、ポーカーゲームを行うボーナスゲーム装置においては、それぞれポーカーゲームを行う複数台のメダルゲームマシンを連動してボーナスゲーム装置が構成されており、各マシンに投入されたメダル数の一定割合をまとめてボーナスメダルとして貯蓄する。そして、対戦相手であるコンピュータに対して特定の役で勝つことにより、その貯蓄分が払い出されるルー

ルになっている。

【0005】この場合、特定役が簡単にできてしまう役に設定すると、遊技者（以下、プレーヤ）に対して過度に有利な状態となることが予想されるため、一般には、完成するのが難しい役、例えば、前述のポーカーゲームを例に採ると、ロイヤルストレートフラッシュ、ストレートフラッシュ、フォアカード等の役を特定役として設定している。

【0006】

【従来の技術】前述のようなボーナスゲーム装置としては、ゲーム開始前だけではなく、ゲーム中にもメダルの投入が可能なプログレッシブ方式のボーナスゲーム装置（以下、プログレッシブゲーム装置）がある。従来、この種のプログレッシブゲーム装置としては、例えば、米国特許第4,837,728号公報及び米国特許第5,116,055号公報に記載されるようなものがある。

【0007】前者のプログレッシブゲーム装置は、6～16台のメダルゲームマシンを連動することにより1グループを構成し、特定の役毎にプログレッシブボーナス（前述のボーナスメダルに相当）枚数を表示するものであり、メダル（この場合、コイン）の投入枚数毎に投入枚数の一定割合がそれぞれのプログレッシブボーナスに配分されてボーナス値に加算される。

【0008】そして、各メダルゲームマシンにおける複数のプレーヤの誰かが、プログレッシブボーナスの払い出しを受ける権利を有する特定役で勝ったときには、その役のプログレッシブボーナス値に応じたメダルの払い出しが、勝ったプレーヤに行われる。但し、プログレッシブボーナスの払い出しを受けるためには、賭けることができる予め決められた最大枚数のメダルを賭けていた場合（マキシマムベット）に限られる。これは、1枚しか賭けていないプレーヤとの間に生じる不公平をなくすためである。払い出しが終わると、払い出されたプログレッシブボーナス値は初期値にセットされる。

【0009】一方、後者のプログレッシブゲーム装置は、例えば、スロットマシン及びポーカーマシンのように異なるプレーの特徴を有するマシンや、例えば、投入するメダルの価値（10セント硬貨及び1ドル硬貨のような投入金額の単位）が異なったり、スロットマシンにおける3リールと4リールとのように勝ちの頻度が異なるもの等のように異なる種類のマシンがシステムに連動しており、実施例では、それぞれ異なる4台のマシンが連動している。

【0010】この場合、公平性を保つために、この異なる4台のマシンには、各マシン毎にほぼ均一した勝ちが得られるようになっており、具体的には、それぞれのマシンの投入メダル数、金額、ヒット頻度、プログレッシブボーナス値等を考慮することにより算出された、それぞれのマシン毎に公平な投入メダルの一定割合を拠出することになっている。すなわち、個々のマシン毎に所定

のプログレッシブボーナス値を負担することになっている。

【0011】そして、前述の例と同様に、各マシンにおける複数のプレーヤの誰かが、プログレッシブの払い出しを受ける権利を有する特定の役で勝ったときは、その役のプログレッシブボーナス値に応じたメダルの払い出しが、勝ったプレーヤに対して行われ、払い出しが終わると、払い出されたプログレッシブボーナス値は初期値にセットされる。但し、本例においても、プログレッシブボーナスを獲得するためには、マキシマムベットと、プログレッシブボーナスの獲得権を有する特定役の完成とが条件となっている。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このような従来のボーナスゲーム装置にあっては、大量のメダルの払い出しを得るためには、ボーナスメダルの獲得を狙わなければならないような構成となっていたため、以下に述べるような問題点があった。

【0013】すなわち、前述のようなボーナスゲーム装置では、プレーヤはボーナスメダルを獲得するため、比較的完成するのが易しい役を無視して、限られた特定役を誰が一番早く完成するかを競うだけのゲーム運びに終始することとなる。この特定役は、前述したように完成するのが難しい役に設定されているのが常であることから、プレーヤはわざわざ難しい役作りを行うことになる。この結果、ゲームにおける勝敗は、最初に配られる手札、すなわち、運によるところが大きく、このようなゲームが本来有する細かな駆け引き等の戦略が有効に機能していないという問題点があった。

【0014】〔目的〕本発明は、このような事情のもとになされたものであり、その目的は、ボーナスを得るための特定役を定めず、また、最高ベット数でなくても、プレーヤ同志が種々の可能性を有効に生かしてゲームを行うゲーム装置を提供することにある。

【0015】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明は、主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数賭けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなるゲーム装置において、貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行し、副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントの初期化を行う副ゲーム制御手段と、を備えることを特徴としてい

る。

【0016】そして、請求項2記載の発明は、主ゲーム制御手段により実行される主ゲームの開始前またはプレイ中に、当該ゲームへの参加資格を得るためのポイントを所定数賭けるとともに、賭けられたポイントの所定割合をボーナスポイントの原資として貯蓄してなる1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置と連動して、該各ゲーム端末装置により貯蓄された前記ボーナスポイントの計数及び表示を行う計数表示手段と、前記計数表示手段により計数されたボーナスポイントが所定数に達した場合、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、前記副ゲーム制御手段は、実行された副ゲームの結果に基づいて前記ボーナスポイントの払い出しを行うとともに、前記計数表示手段により表示されるボーナスポイントを初期化することを特徴している。

【0017】また、請求項3記載の発明は、予め設定された複数の役の中からいずれか1つの役を完成させるべくプレイする主ゲームの実行及び制御を行う主ゲーム制御手段を備えるゲーム装置であって、主ゲームへの参加資格を得るために賭けるポイントを蓄積するポイント蓄積手段を有し、主ゲームによる役の完成に基づいて当該役に対応するポイントの払い出しを受ける1台以上のゲーム端末装置と、前記ゲーム端末装置による主ゲームの開始前またはプレイ中に賭けられたポイント数を計数するポイント計数手段と、前記ポイント計数手段により計数されたポイント数の所定割合をボーナスポイント数に加算するボーナスポイント加算手段と、前記ボーナスポイント加算手段により加算されたポイント数が所定数に達すると、予め設定された当選確率に基づいて副ゲームを実行するか否かを抽選する副ゲーム抽選手段と、前記副ゲーム抽選手段により副ゲームの実行が抽選された場合、副ゲームを実行する副ゲーム制御手段と、を備え、前記副ゲーム制御手段は、実行される副ゲームのゲーム結果に基づいてボーナスポイント加算手段により加算されたボーナスポイントの払い出しを行うとともに、該ボーナスポイント加算手段により加算されるボーナスポイントを初期化することを特徴としている。

【0018】この場合、上記請求項1、2または3記載の発明に加えて、請求項4に記載するように、前記副ゲーム制御手段により実行される副ゲームは、前記主ゲーム制御手段により実行される主ゲームのゲーム内容とは異なるゲーム内容を有するゲームであることが有効である。そして、ゲームへの参加資格を得るためのポイントとしては、例えば、メダル（またはコイン）を用いることが考えられる。

【0019】このように、本発明では、ゲームへの参加資格を得るためのポイントの所定割合をボーナスポイン

トの原資として貯蓄し、ボーナスポイントが所定数に達した場合、副ゲームを実行するか否かの抽選を行い、副ゲームの実行が抽選されると、副ゲームの実行結果に基づいてボーナスポイントの払い出しを行うことにより、ボーナスポイントを得るための特定役を定めず、また、最高ベット数でなくとも、ボーナスポイントを獲得するための副ゲームに参加することができる。

【0020】

【発明の実施の形態】以下、本願発明の好適な一実施形態を図に基づいて説明する。図1は、本発明のゲーム装置1の一実施形態を示す全体外観図であり、図2は、図1におけるゲーム装置1の制御系を示すブロック図、図3～図5は、図2の要部構成を示すブロック図である。なお、以下の説明では、ゲームに参加するためのポイントとしてメダルを用いるプログレッシブゲーム装置を用い、ゲーム内容としては、ポーカーゲームを行うものとして説明する。

【0021】本例では、従来例における各種制約を除くため、貯蓄されたボーナスメダル（本例におけるボーナスポイント）を獲得するのに、新たにレース形式のゲームを副ゲームとして行うように構成しており、この副ゲームでは、プレーヤ同志お互いがチャンスを競い、先にゴールに到達したプレーヤにボーナスメダル（配当メダル）を払い出すようになっている。

【0022】図1は、副ゲームを有するゲーム装置1の一実施形態を示す全体外観図である。図1に示すように、本例のゲーム装置1は、大別して、6台のポーカーゲームマシン（ゲーム端末装置）2と、各ポーカーゲームマシン2を集中管理する管理装置3とから構成されている。ポーカーゲームマシン2は、それぞれ異なるプレーヤによってポーカーゲームを行うための装置であり、このポーカーゲームマシン2は直方体状の箱体をなし、正面上部にポーカーゲームによる役の種類や役毎のオッズ等が表示された表示パネル4が配設され、その下部にモニターTV5が配設されている。

【0023】そして、モニターTV5の下端部位置には前方に突出した操作卓6が設けられ、操作卓6には、複数の操作ボタン7が配設されているとともに、右側位置にメダル投入口8が設けられている。さらに、操作卓6の下方位置には装飾パネル9が貼設されており、その装飾パネル9の内部側から下方位置にメダル払出口10が延出して設けられ、メダル払出口10の下方にはメダトレイ11が形成されている。かかるポーカーゲームマシン2は、それぞれ独立した架台12上に乗せられている。

【0024】また、6台の各ポーカーゲームマシン2は、それぞれステーション1～6という呼称と共にIDナンバーが付されており、6台のポーカーゲームマシン2によって1グループを構成し、管理装置3によって集中管理される。管理装置3は、1グループを構成する6

台のゲームマシン2をそれぞれ管理するとともに、各ボーカゲームマシン2が一行に配列された上方位置は中央において、上段側に配設された第一レースゲーム表示部13、下段側の中央位置に配設された第二レースゲーム表示部14、第二レースゲーム表示部14の左右位置に配設された装飾表示部15の表示制御を行うものである。ここで、第一レースゲーム表示部13または第二レースゲーム表示部14は、副ゲームとして、第一または第二レースゲームを実行する際、片方の表示に配当メダル数を表示し、他方の表示にはリアルタイムでゲーム情報の表示を行う表示部となる。

【0025】図2は、図1におけるゲーム装置1の制御系を示すブロック図である。図2に示すように、ボーカゲームマシン2は、ボーカメインボード21、I/Fボード22からなり、ボーカメインボード21は、主ゲーム制御手段、計数表示手段の機能を有し、各ボーカゲームマシン2における各種制御を行うものであり、具体的には、それぞれボーカメインボード21の制御機能によってモニタTV5、各種表示その他メダル払い出しホッパ等の制御を行う。また、I/Fボード22は、ステーション1〜6までのボーカゲームマシン2を集中制御する管理装置3（主にメインボード31）から送信されるシステム情報、現在のボーナスメダルの蓄積枚数情報、メタ情報等の各種情報信号を入力し、各ボーカゲームマシン2における、例えば、ボーカゲームの状態、ベット枚数等の稼動情報信号や、カレンダー設定、メタ情報の要求信号等を管理装置3に出力する。

【0026】管理装置3は、メインボード31、サウンドボード32、スピーカ33、パワーユニット34、7セグメントLEDボード35、キースイッチ36、第一レースゲーム表示部13、第二レースゲーム表示部14からなり、第一ゲーム表示部13は、ドットディスプレイ37及びコントロールボード38を有し、同様に、第二ゲーム表示部14は、ドットディスプレイ39及びコントロールボード40を有している。

【0027】なお、サウンドボード32は、メインボード31から出力される演奏番号指定情報や演奏中止情報等の情報信号に基づいて左右のスピーカ33を駆動し、BGMや効果音を再生するものである。コントロールボード38、40は、メインボード31から出力されるメダルの表示枚数、メッセージ表示指示、メッセージ内容登録等の情報信号に基づいて、ドットディスプレイ37、39に表示するとともに、図示しないランプドライバボードを介して装飾用表示部15内に内蔵されたストロボランプを点滅させたり、その他のLEDユニットを図示しないLEDドライバボードを介して駆動するものである。また、7セグメントLEDボード35は、ゲームボード内の情報を表示する4つの7セグメントLED、テストモード時に使用する2個のプッシュスイ

チ、各種設定を変更するための2個のロータリースイッチ等を備えている。

【0028】図3は、ボーカメインボード21の構成を示すブロック図である。ボーカメインボード21は、CPU（モトローラ社製MC68000を使用）41、ROM42、RAM43、カレンダータイマ44、ウォッチドッグタイマ45、バックアップバッテリー46、パワーチェッカ47、I/Oポート48、ACRTC（Advanced CRT Controller）49、モニタTV5、シリアルI/O50、RS-232Cドライバ51、ディップスイッチ52、ランプ・ボタン・ホッパ等のI/Oデバイス53から構成されている。

【0029】CPU41は、他の各種回路を制御するボーカメインボード21の中核をなす内部処理32ビットのマイクロプロセッサであり、ROM42内に格納されたプログラム処理手順に基づいて各種プログラム処理を実行するものである。ROM42は、CPU41によって利用される各種制御プログラムやデータ等を格納する半導体メモリであり、RAM43はCPU41におけるプログラム実行処理中に利用されるプログラムデータ等を格納したり、ボーカゲームに関連する種々のデータを一時的に記憶し、作業領域として利用される半導体メモリである。

【0030】カレンダータイマ44は、CPU41によって利用する、年月日及び現在の時刻の情報を得るためのタイマであり、ウォッチドッグタイマ45は、CPU41が暴走することによってプログラム実行が中断（または停止）するのを防止するために、CPU41の動作を監視するためのものである。バックアップバッテリー46は、例えば、リチウム電池等からなり、RAM43、カレンダータイマ44及びウォッチドッグタイマ45等に電力を供給することで、メイン電源からの電力供給が停止してもこれらの動作を補償するためのサブ電源である。

【0031】パワーチェッカ47は、例えば、落雷による停電等の不慮の事故によって、メイン電源からの電力供給が停止したとき、RAM43にゲームデータを退避させるまでの間（本例では、十分な余裕を見越して約5秒に設定）、I/Oポート48を介してボーカメインボード21に電力を供給するものであり、無停電電源装置のような役割を果たしている。I/Oポート48は、外部との信号のやりとりを行うための入出力端であり、後述するディップスイッチ52やI/Oデバイス53等が接続されている。また、入力8ビット、出力9ビットの信号路を介してI/Fボード22に接続されている。

【0032】ACRTC49は、CPU41からの描画命令に基づいてモニタTV5に対して高速な画像表示を行うための描画チップである。シリアルI/O50は、シリアル転送用の入出力端であり、シリアルI/O50に接続されているRS-232Cドライバ51によってRS-232Cに準拠したシリアル転送を行うものであ

る。ディップスイッチ52は、4個の8ビットスイッチからなり、これらのスイッチが、例えば、払い出し枚数の上限値の設定、クレジット枚数の上限値の設定、カードデザインの変更等に対応しており、ビット設定を変えることにより、各種設定を変更するものである。I/Oデバイス53は、前述したように、ランプ、ボタン、ホッパ等からなり、CPU41からの制御命令に基づいて各々所定の動作を行う。

【0033】図4は、I/Fボード22の構成を示すブロック図である。I/Fボード22は、CPU（ザイログ社製Z80を使用）54、ROM55、RAM56、I/Oポート57、シリアルI/O58、RS-422ドライバ59、ロータリースイッチ60から構成されている。CPU54は、ポーカーメインボード21からのNMIインタラプト信号に基づいてI/Fボード22の各種回路を制御中枢をなす8ビットのマイクロプロセッサであり、ROM55内に格納されたプログラム処理手順に基づいて入出力制御プログラム処理を実行するものである。ROM55は、CPU54によって利用される入出力制御プログラムやデータ等を格納する半導体メモリであり、RAM56はCPU54におけるプログラム実行処理中に利用されるプログラムデータ等を格納したり、入出力処理に関連する種々のデータを一時的に記憶し、作業領域として利用される半導体メモリである。

【0034】I/Oポート57は、外部との信号のやりとりを行うための入出力端であり、後述するロータリースイッチ60等が接続されている。また、入力8ビット、出力8ビットの信号路を介してポーカーメインボード21に接続されている。シリアルI/O58は、シリアル転送用の入出力端であり、シリアルI/O58に接続されているRS-422ドライバ59によってRS-422に準拠したシリアル転送を行うものである。ロータリースイッチ60は、2個の4ビットスイッチからなり、これらのスイッチの設定値を変更することにより、ポーカーゲームマシン2のIDナンバーを設定するものである。

【0035】図5は、メインボード31の構成を示すブロック図である。メインボード31は、CPU（モトローラ社製MC68000を使用）61、ROM62、RAM63、カレンダータイマ64、ウォッチドッグタイマ65、バックアップバッテリー66、パワーチェッカ67、I/Oポート68、ポーカーゲームマシン用シリアルI/O69P、サウンド用シリアルI/O69S、ディスプレイ用シリアルI/O69D、RS-422ドライバ70P、RS-422ドライバ70D、ディップスイッチ71等から構成されており、上記CPU61、ROM62、RAM63、カレンダータイマ64、ウォッチドッグタイマ65、バックアップバッテリー66、パワーチェッカ67は、図3のポーカーメインボード21におけるCPU41、ROM42、RAM43、カレンダー

イマ44は、ウォッチドッグタイマ45、バックアップバッテリー46、パワーチェッカ47とほぼ同様の機能を有している。

【0036】このメインボード31は、ポイント蓄積手段、ボーナスポイント加算手段、副ゲーム抽選手段、副ゲーム制御手段の各機能を有し、各ポーカーゲームマシン2において、賭けたメダル数（ベット数）の配分を制御し、コントロールボード38またはコントロールボード40を介して第一レースゲーム表示部13または第二レースゲーム表示部14にそれぞれ配当メダル数の表示を行うとともに、どちらかのレースゲームが開始されると、片方をリアルタイムでゲーム情報の表示を行うように制御し、最終的に勝ちを獲得したステーションのナンバー及び獲得メダル数等の表示を行う。

【0037】I/Oポート48は、外部との信号のやりとりを行うための入出力端であり、後述するディップスイッチ71等が接続されている。そして、8本の信号路を介してI/Fボード22に接続されており、また、図2における7セグメントLEDボード35に接続されている。ポーカーゲームマシン用シリアルI/O69P、サウンド用シリアルI/O69S、ディスプレイ用シリアルI/O69Dは、シリアル転送用の入出力端であり、ポーカーゲームマシン用シリアルI/O69Pは、RS-422ドライバ70PによってRS-422に準拠したシリアル転送を行い、サウンド用シリアルI/O69Sは、図2におけるサウンドボード32に対してMIDIによるサウンド演奏の指定等を行うものであり、ディスプレイ用シリアルI/O69Dは、RS-422ドライバ70DによってRS-422に準拠したシリアル転送を行うものである。ディップスイッチ71は、3個の8ビットスイッチからなり、各種設定を変更するためのものである。

【0038】次に上記一実施形態の作用について、図6、図7及び図8～図11を参照して説明する。図6、図7は、本例の動作例を説明するためのフローチャートである。以下、処理ステップをSで示す。まず、ゲーム装置1の電源がオンされると、各ポーカーゲームマシン2では、ポーカーゲームのプレイが開始されるまでの待ち状態、いわゆる、スタンドバイの状態となる（S1）。このとき、電源投入直後では、一定時間経過後、モニタTV5の画面にポーカーゲームにおける一連の流れを説明するためのアドバタイズ画面を繰り返し表示し、プレイが行われるのを待つことになる。

【0039】そして、操作ボタンの1つであるペイアウトボタンが押されているか否かをチェックし（S2）、ペイアウトボタンが押されていた場合、払い出しを行った後（S23）ゲームを終了する。ここで、このペイアウトボタンは、一般に、ゲームを終了するとき以外は押されないため、最初は（S3）に進むことになる。この状態において、メダル投入口8にメダルを投入するか、

操作ボタン7中の1つであるベットボタンを押すことにより、クレジットからメダルを賭けることにより、その賭けたメダル数を計数する(S3)。次に、操作ボタン7中の1つであるスタートボタンが押されているか否かをチェックし(S4)、スタートボタンが押されるまでは、上記S3からS4までの処理が繰り返し実行され、賭けるメダルの数を増やしたりしてベット数を決定する。

【0040】ベット数が決定したところでスターとボタンを押すと、ベット数の2%を所定の配分率で第一レースゲーム及び第二レースゲームのボーナス値に加算し(S5)、加算されたボーナス値が前記第一及び第二レースゲーム表示部13、14にそれぞれ配当メダル数として表示される(S6)。続いて、現在、レースゲーム中であるか否かがチェックされ(S7)、レースゲーム中でなければ、配当メダルが所定枚数貯まっているか否かをチェックし(S8)、所定枚数に達していれば、所定の確率でそれぞれのレースゲームの抽選を行う(S9)。

【0041】一方、上記S8の判断処理において、配当メダルが所定枚数に不足している場合、また、双方のレースゲームの抽選に外れた場合には、ポーカーゲームが始まる(S10)。図8～図11は、本例のゲーム中にモニタTV5に表示される画面を示し、各図中、aは組み合わせ情報表示領域、bはカード・レースゲーム表示領域、cはプレーヤカード表示領域、dはWAGER・WIN表示領域、eはCREDITS・PAID表示領域、fはゲーム情報表示領域を示す。

【0042】図8は、モニタTV5のプレーヤカード表示部に5枚の手札が配られて表向きに表示された画面状態の一例である。ここで、画面左上部の組み合わせ情報表示領域aには、勝ちのカードの組み合わせに対応したオッズが表示され、右上部のカード・レースゲーム表示領域bには、5枚のカードが表示される。そして、プレーヤは配られた手札に基づいて、完成する可能性のある役の中から自らが狙う役を作るべく、何枚かのカードを交換して役作りを行う。

【0043】ゲームの結果、役ができたか否かをチェックし(S11)、役ができなかったときは、上記S1からの処理を繰り返し実行する。一方、ゲームの結果、役ができたときは、その役のオッズにベット数を乗算して得たメダル数を獲得メダル数として、モニタTV5内のWAGER・WIN表示領域dのWIN部分に表示するとともに(S12)、コレクトボタンが押されたなら獲得メダル数をクレジットに加算してCREDITS・PAID表示領域eのCREDITS部分に表示し(S22)、上記S1からの処理を繰り返し実行する。

【0044】また、上記S9の判断処理において、レースゲームの抽選に当選すると、各モニタTV5には、図9に示すように、レースゲームの開始を告げる表示を行

い(S13)、副ゲームとなるレースゲームを開始する(S14)。なお、本例のゲーム装置1では、プレーヤは任意のポーカーゲームマシン2を選び、任意にゲームを開始し、任意にゲームを進めることになるので、ゲーム開始、進行、終了がプレーヤ毎にまちまちとなる。このため、全てのプレーヤが一斉にレースゲームを開始するのではなく、現在進行中のゲームが終わり次第、次のゲームから参加することになる。

【0045】図9は、レースゲーム開始直前のモニタTV5に表示される画面状態の一例を示す。図9において、モニタTV5には、5枚の手札が配られて表向きに表示され、画面左上部組み合わせ情報表示領域aには勝ちのカードの組み合わせ、それに対応するそれぞれのオッズ(オッズ×ベット数)表示の他に、レースゲームに与えられる役毎の得点、及びイベントが表示される。また、画面右上部のカード・レースゲーム表示領域bには、交換カードの画像表示に替えてレースゲームの開始を知らせる文字情報(「FIRST RACE GAME START!」)が表示される。なお、図9では、たまたま第一レースゲームの抽選に当選し、第一レースゲーム開始文字情報が表示されている様子を示す。

【0046】そして、他のステーション(ポーカーゲームマシン2)でゲーム進行中のプレーヤには、モニタTV5のゲーム情報表示領域fにレースゲーム開始を告げる情報を表示するとともに(図示せず)、図1の第二レースゲーム表示部14にも、通常、表示させている第二配当メダル数に代わって第一レースゲームの開始を知らせる文字情報を表示し(図示せず)、さらに、スピーカ33を駆動して音声による第一レースゲーム開始情報を報知する。こうして他のプレーヤも順次レースゲームに参加することになる。

【0047】図10は、モニタTV5のカード・レースゲーム表示領域bがナンバー1～6までのステーションのレースゲームにおける各得点状況の表示に切り換わった状態を示す。このレースゲームは、お互い対戦する形で進められるゲームであり、勝てばその配当を獲得できるようになっている。本例では、第一レースゲームは50枚以上のメダルが、また、第二レースゲームには20枚以上のメダルが貯まらないとそれぞれのレースゲームの抽選が行われないようになっており、第一レースゲームと比較して第二レースゲームの方がメダルの貯蓄数を少なくする分、抽選確率を第一レースゲームよりも高く設定している。

【0048】プレーヤは、他のステーションのレースゲームの得点状況を監視しながら、配られた手札から完成する可能性のある役のうち、自ら得点または有利なイベントが得られる役を作るべく、何枚かのカードを交換して役作りを行う。ゲームの結果、役ができたか否かをチェックし(S15)、役ができなかったときは、上記S1からの処理を繰り返し実行する。一方、ゲームの結



果、役ができなかったときは、レースゲームのルールに基づくポイント（得点）の追加及びイベント処理が行われる（S16）。

【0049】図11は、レースゲームの役に対応するポイント及びイベント例を示す。図11に示すように、上位の2つの役（“ROYAL FLUSH”，“STRAIGHT FLUSH”）は、役を完成させる確率が低いので、特に、イベントを設けていない代わりに高いオッズ及びポイントが得られるようになっている。続く7つの役は、それぞれにイベントが設けられており、イベントの処理で競合する場合には、図11に記載されているルールに基づいて処理が行われる。

【0050】そして、レースゲーム獲得の有無を判断し（S17）、レースゲームの途中であれば上記S12に進み、前述したように、役のオッズにベット数を乗算して得たメダル数を獲得メダル数として、モニタTV5内のWAGER・WIN表示領域dのWIN部分に表示するとともに、獲得メダル数をクレジットに加算してCREDITS・PAID表示領域eのCREDITS部分に表示し、上記S1からの処理を繰り返し実行する。

【0051】なお、上記S16のイベント処理で加算されたポイントがゴール（100ポイント）に達すると、レースゲームの勝ちと判断され（S17）、役のオッズにベット数を乗じたメダル数に配当メダル数が加算され（S18）、合計の獲得メダル数をモニタTV5のWAGER・WIN表示領域dのWIN部分に表示するとともに、第二レースゲーム表示部14にゲーム情報として獲得したステーションナンバー及び獲得メダル数等の表示を行い、スピーカ33を駆動して音を発生し、さらに、図示しないランプドライバボードを介してストロボランプを駆動して装飾用表示部15を点滅させて、すべてのプレーヤにレースゲームに勝利したプレーヤが出たことを知らせる（S19）。

【0052】次に、第一レースゲーム表示部13に表示される配当メダル数を初期値に戻すとともに、第二レースゲーム表示部の表示を第二レースゲームの配当メダル数の表示に戻し（S20）、各ステーションのモニタTV5のレースゲームの画面表示を消去して通常のポーカーゲームの画面表示に戻す（S21）。そして、CREDITS・PAID表示領域eのCREDITS部分に獲得メダル数を加算表示して上記S1から処理に戻る。S1に戻ると、再びゲームを行う場合にはメダルを賭け、また、ゲームを終了する場合には、ペイアウトボタンを押すことによりクレジットされたメダルの払い出しがメダル払出口10から行われる。終了すると、ポーカーゲームマシン2は、次のプレイを待ち、スタンドバイの状態になる。以上の流れに沿ってゲームが進行する。

【0053】今、図7のフローチャート中で、S14～S17のレースゲームの開始から展開の一例について、図10及び図12を参照しながら詳細に説明する。図1

0には、ステーションナンバー1がベット数5でレースゲームが開始され、プレーヤカード表示領域cに表向きに5枚のカードが配られたゲームスタート直前の画面を示している。ここで、画面左上部の組み合わせ情報表示領域aには、勝ちのカードの組み合わせ、それに対するオッズ、レースゲームに与えられる役毎のポイント及びイベントが表示され、カード・レースゲーム表示領域bには、1～6までのステーションのレースゲームの得点状況を知らせる画面が表示されている。この表示からは、今の時点でゴールに達すると、獲得できる配当メダルは123枚であることと、レースゲームが開始された直後で、まだレースゲームによりポイントを稼いだプレーヤはいないことを示している。

【0054】図12は、各ステーションのプレーヤによりゲームが進められた状況において、ステーションナンバー1の表示画面より見たレースゲームの進行過程の一例を示す。図12において、カード・レースゲーム表示領域bには、1～6までの各ステーション毎に、獲得ポイント数に比例してバルーンが揚がっており、獲得したポイント数・バンクに貯蓄されたポイント数がそれぞれ表示されるとともに、配当メダル数も155枚に増加しており、レースゲームが進んでいる様子を示す。また、自分のステーションと他のステーションとの誤認を避けるために、自分のステーションを示すナンバー1のバルーンには、他のステーションのバルーンとは異なるカラーが付されている。なお、この誤認を避けるための方法としては、例えば、ナンバー1の枠組みをハイライトさせる等、他の手法によるものでもよい。

【0055】図12のバルーン表示画面を見ると、現在、ステーションナンバー2がゴールに最短距離であり、現時点で最も有利であることがわかるが、反面、この有利さが他のステーションに次の一回のゲームで逆転勝利するチャンスを与えていることにもなる。すなわち、ステーションナンバー2がレースゲームを獲得するには、あと20ポイント得れば良いので、5ベットでプレイするのであれば、フルハウス以上の役を構成するか、または、“3 OF A KIND”の役を構成すれば、自分のバンクの10ポイントとの合計が20ポイントになり、レースゲームを獲得できるので、組み合わせの構成の難易度からも有利であることがわかる。

【0056】一方、ステーションナンバー1では、ゴールまであと35ポイント必要であり、これには、“STRAIGHT FLUSH”以上の役か、“4 OF A KIND”の役を構成してトップと交代するイベントに頼ることになる。同様に、ステーションナンバー5では、ゴールまであと49ポイント必要であり、役を完成することによって49ポイント以上獲得するためには、“ROYAL FLUSH”の役を構成するしかない。これは至難の技であり、実際には、“4 OF A KIND”の役を狙うことになると思われる。そし



て、ステーションナンバー3及びナンバー4では、“4 OF A KIND”の役を構成してトップと交代のイベントを狙うしか一発逆転のチャンスはないが、“FULL HOUSE”（自分以外の全員のポイントを10ポイントずつ落とす）や“FLUSH”（トップのポイントを10ポイント落とす）等の役を完成させることで、常にトップや他のプレーヤを脅かせながら自分のポイントを稼ぐことができ、それぞれに配られた手札、作戦、勝負運等が複雑に絡みあい、従来よりも勝負に対する作戦の重要度が高められている。また、対戦形式でレースゲームが進められて行くことにより、最後まで気の抜けないゲーム展開となることが予想され、常に興味を保つことができる。

【0057】以上説明したように、本例では、配当メダルを獲得するために、ベット数、または完成するのが難しい役にこだわることなく、配られた手札、作戦、勝負運、そして対戦形式でレースゲームが進められるので、最後まで気の抜けない、飽きさせることのない、興味が富んだゲームを提供することができる。この場合、プレーヤはわざわざ難しい役作りを行うこともなく、ゲームが本来有する細かな駆け引き等の戦略が有効に機能することになる。

【0058】なお、上記例では、配当メダルを獲得するのに、ベット数、そして、完成するのが難しい役等に特にこだわることなく、役によるイベントを生かしつつ、対戦形式でゲームを進めるものであるが、イベントに関しては自由に設定でき、また、第一レースゲーム及び第二レースゲームを、まったくイベントの構成及びレースゲームの種類の異なるものに替えても構わない。

【0059】また、上記例では、レースゲームの配当メダル数をプログレッシブ方式（ゲーム中にもメダルの投入を認める）としているが、これに限らず、それぞれのレースゲームの配当メダル数をゲーム前に固定して、これを原資としてベット数の所定割合を内部に貯蓄するようにしてもよい。このように、一定数の配当メダルで行われるレースゲームにすることで、ゲーム中におけるベット数の所定割合はそのまま次の配当メダルの原資として内部に貯蓄することができるため、次のレースゲームの開始タイミングが早くなるという利点がある。

【0060】そして、上記例では、ポーカーゲームをモチーフとしてレースゲームを構成したが、例えば、ランプではブラックジャック、他にも、競馬、ビンゴゲーム等によりレースゲームを行うことも可能であり、また、表示部を有するスロットマシン、さらには、グループ構成する他のゲーム装置にも容易に応用することができる。

【0061】

【発明の効果】本発明によれば、ボーナスポイントを得

るための特定役を定めず、また、最高ベット数でなくても、ボーナスポイントを獲得するための副ゲームに参加することができるため、プレーヤは、特定役にこだわることなく、細かな駆け引き等の戦略を立てつつ、種々の可能性を有効に生かしてゲームを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施例のゲーム装置の全体外観図。

【図2】図1におけるゲーム装置の制御系を示すブロック図。

【図3】図2におけるポーカーメインボード部分の構成を示すブロック図。

【図4】図2におけるI/Fボード部分の構成を示すブロック図。

【図5】図2におけるメインボード部分の構成を示すブロック図。

【図6】本実施例の動作例を説明するためのフローチャート。

【図7】図6に続く、本実施例の動作例を説明するためのフローチャート。

【図8】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

【図9】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

【図10】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

【図11】役に対応するポイント及びイベントの一例を示す図。

【図12】動作例を説明するためのゲーム動作中のモニタTVの表示例を示す図。

【符号の説明】

- 1 ゲーム装置
- 2 ポーカーゲームマシン
- 3 管理装置
- 4 表示パネル
- 5 モニタTV
- 6 操作卓
- 7 操作ボタン
- 8 メダル投入口
- 9 装飾パネル
- 10 メダル払出口
- 11 メダルトレイ
- 12 架台
- 13 第一レースゲーム表示部
- 14 第二レースゲーム表示部
- 15 装飾用表示部
- 21 ポーカーメインボード
- 22 I/Fボード
- 31 メインボード

【手続補正書】

【提出日】平成8年7月10日

【手続補正1】

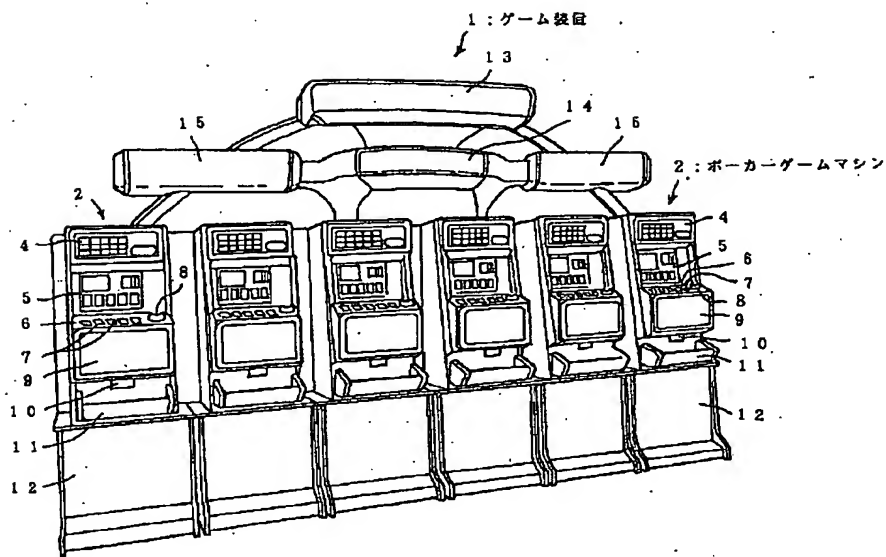
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】全図

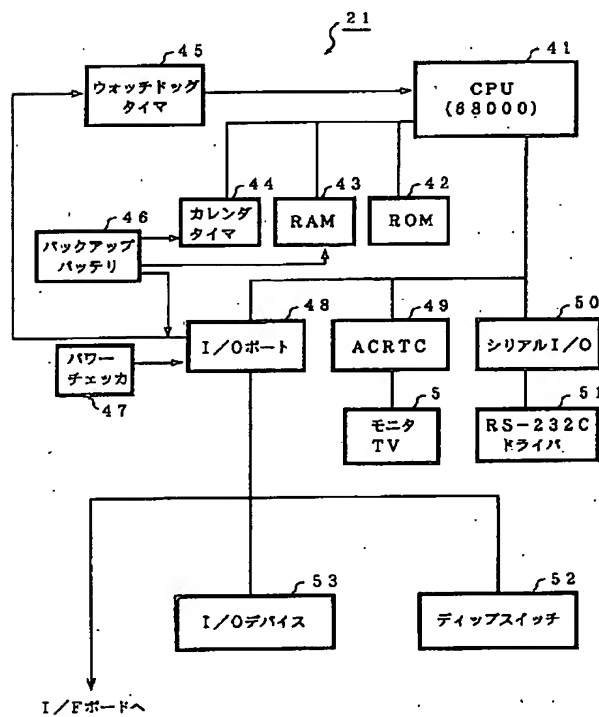
【補正方法】追加

【補正内容】

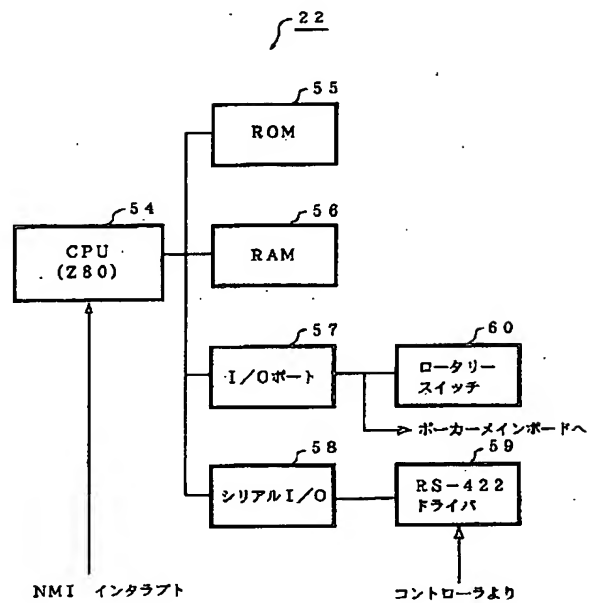
【図1】



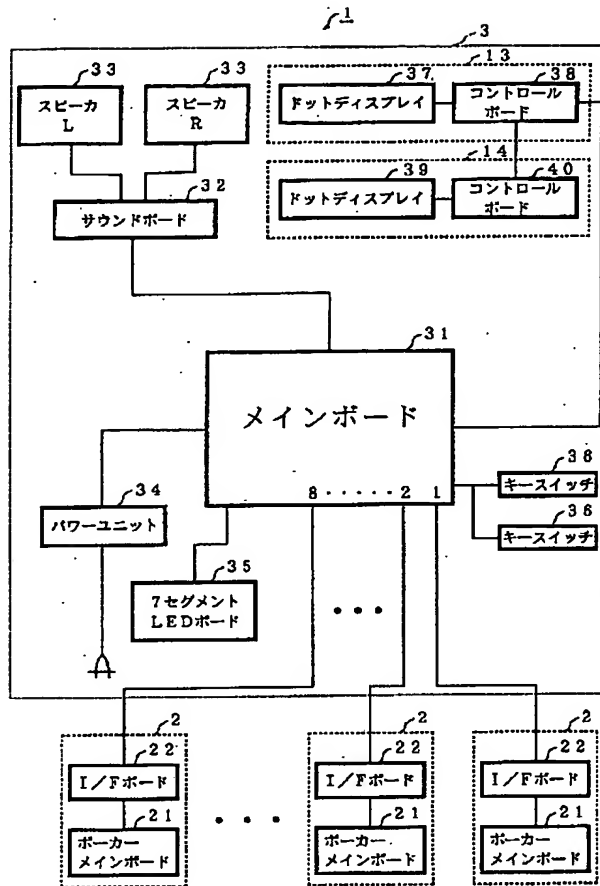
【図3】



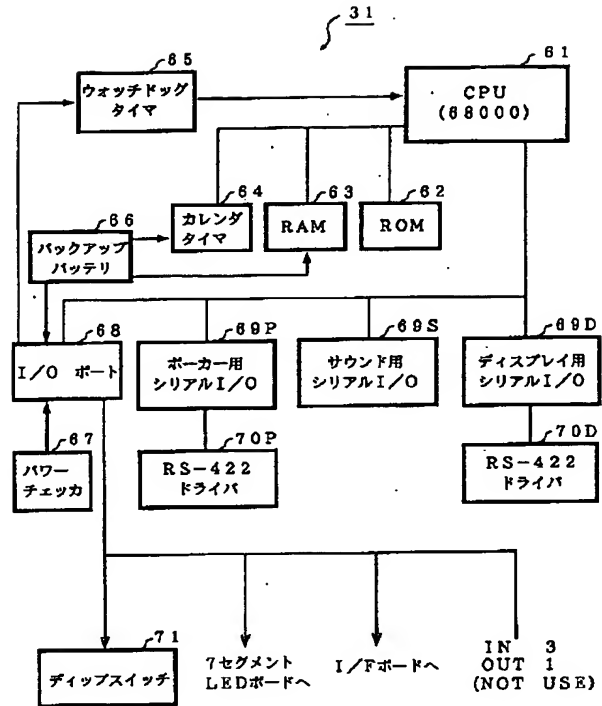
【図4】



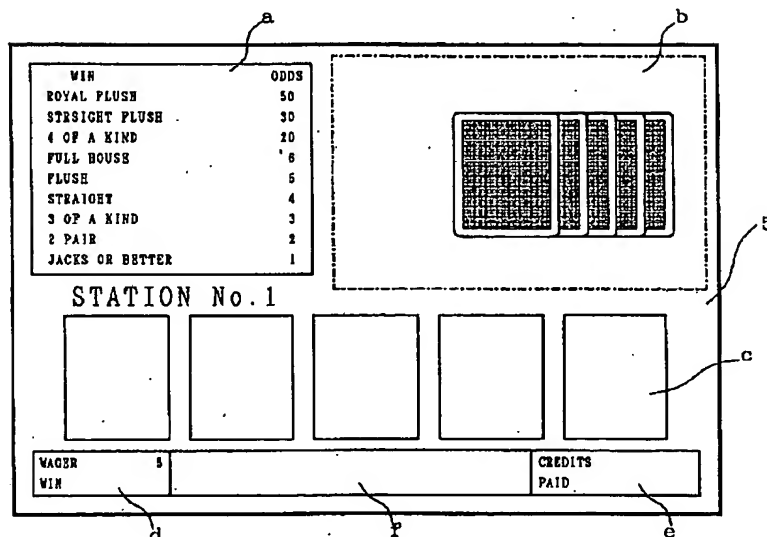
【図2】



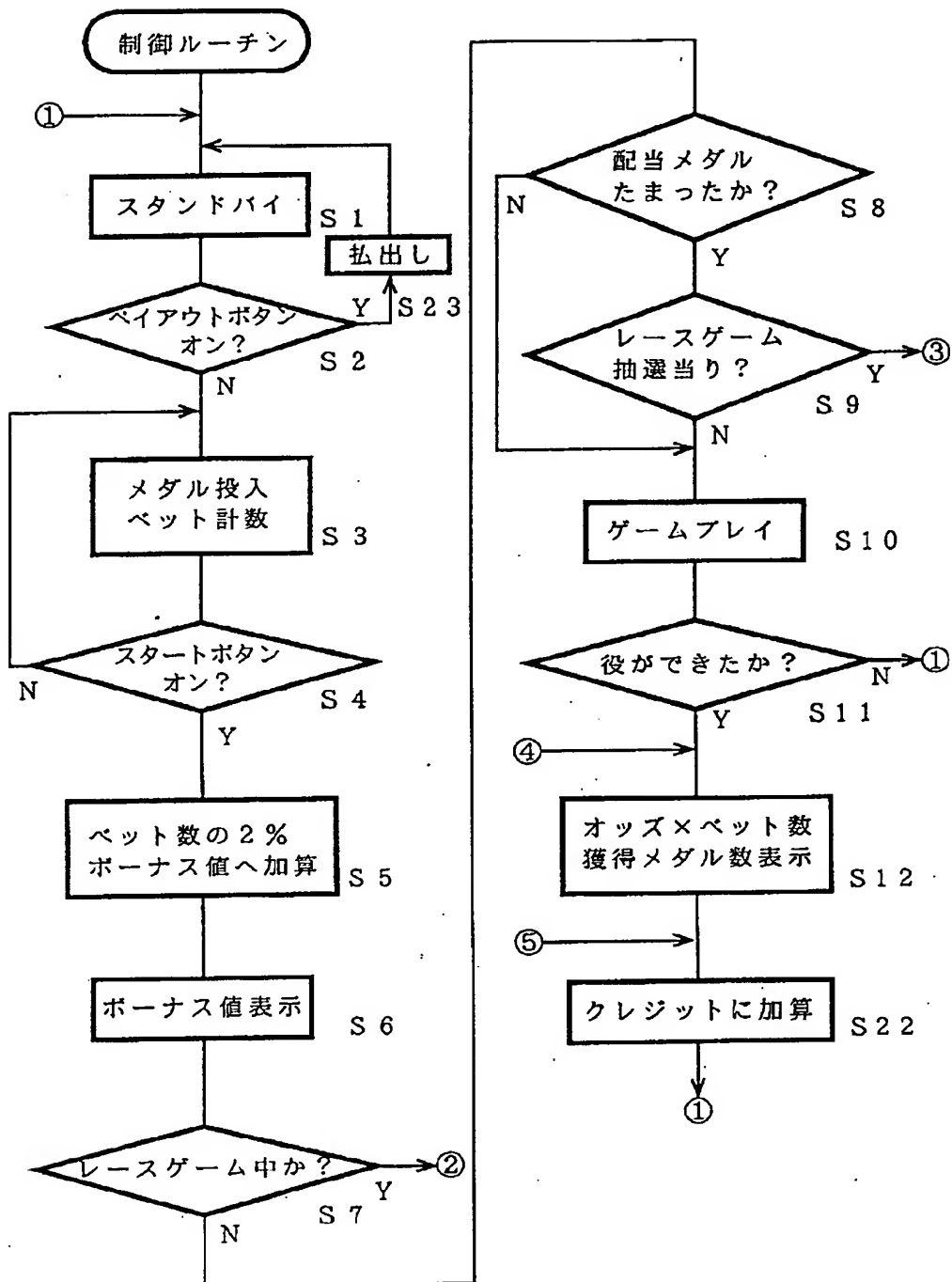
【図5】



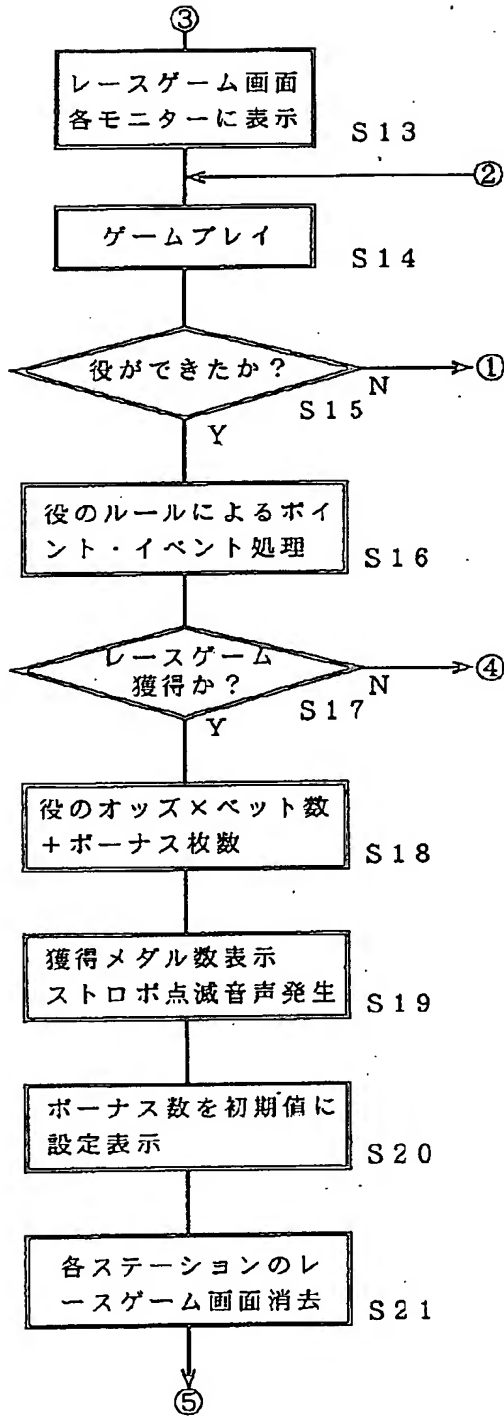
【図8】



【図6】



【図7】



【図11】

役	ODDS	ポイント	イベント
ROYAL FLUSH	50	10P×BET	
STRAIGHT FLUSH	30	7P×BET	
4 OF A KIND	20	5P×BET	トップと入れ替わることができる
FULL HOUSE	6	4P×BET	自分以外全員10P落とす
FLUSH	5	3P×BET	トップを10P落とすことができる
STRAIGHT	4	2P×BET	他人のバンクを奪い取る
3 OF A KIND	3	2P×BET	自分のバンクを引き出せる
2 PAIR	2	1P×BET	自分のバンクにはいる
JACKS OR BETTER	1	1P×BET	自分のバンクにはいる

## イベント処理

- 4 OF A KIND
- ・トップが複数の場合は、抽選で一人を選び入れ替わる。
  - ・自分がトップの場合は、イベントは無効とする。
- FLUSH
- ・トップが複数の場合は、抽選で一人を選び10ポイント落とす。
  - ・自分もトップの場合は自分以外のトップを選び10ポイント落とす。
  - ・自分一人がトップの場合は、イベントは無効とする。
- STRAIGHT
- ・抽選で他のステーションの一つを選び、そのバンクのポイントを奪う。但し、抽選で選ばれたステーションのバンクのポイントが“0”の場合でもこのイベントは実行されたものとする。

【図9】

WIN	ODDS	POINTS	EVENT
R P	50	10P×BET	-----
S P	30	7P×BET	-----
K	20	5P×BET	TOP CHANGE
P H	6	4P×BET	ALL DOWN
P L	5	3P×BET	TOP DOWN
S T	4	2P×BET	BANK STEAL
K	3	2P×BET	BANK SAVE
P	2	1P×BET	BANK IN
J B	1	1P×BET	BANK IN

STATION No. 1

FIRST  
RACE GAME  
START!

WAGER 5 CREDITS  
WIN PAID

【図10】

WIN	ODDS	POINTS	EVENT
R P	50	10P×BET	-----
S P	30	7P×BET	-----
K	20	5P×BET	TOP CHANGE
P H	6	4P×BET	ALL DOWN
P L	5	3P×BET	TOP DOWN
S T	4	2P×BET	BANK STEAL
K	3	2P×BET	BANK SAVE
P	2	1P×BET	BANK IN
J B	1	1P×BET	BANK IN

STATION No. 1

		GOAL 123 MEDALS					
ST		1	2	3	4	5	6
POINT	0	0	0	0	0	0	0
BANK	0	0	0	0	0	0	0

WAGER 5 CREDITS  
WIN PAID

【図12】

**WIN ODDS POINTS IVENT**

R F	50	10P×BET	-----
S P	30	7P×BET	-----
4 K	20	5P×BET	TOP CHANGE
P H	0	4P×BET	ALL DOWN
P L	5	3P×BET	TOP-DOWN
S T	4	2P×BET	BANK STEAL
3 K	3	2P×BET	BANK SAVE
2 P	2	1P×BET	BANK IN
J B	1	1P×BET	BANK IN

**STATION No.1**

**GOAL 123 MEDALS**

ST	1	2	3	4	5	6
POINT	65	80	29	23	51	0
BANK	0	0	0	0	0	0

**WAGER** **CREDITS**  
**VIN** **PAID**



## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-248384

(43)Date of publication of application : 22.09.1997

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

G06F 19/00

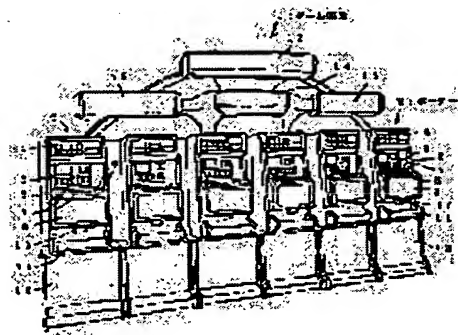
(21)Application number : 07-269269

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 21.09.1995

(72)Inventor : YANO KEIJI  
NAGAO YUJI

## (54) GAME SYSTEM



## (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To play a game while effectively utilizing various kinds of possibility among players by drawing lots to decide whether or not a subordinate game is to be executed when a bonus point reaches a prescribed value, executing the subordinate game when the lot of execution is drawn, dispensing the bonus point corresponding to the and initializing that value.

**SOLUTION:** A game system 1 having the subordinate game is composed of six poker game machines 2 and a managing device 3 for centralized management. With the progress of game, the managing device 3 respectively displays the bonus value as the number of distributed medals on one of 1st and 2nd race game display parts 13 and 14 and displays game information on the other display part. Next, when it is not under the race game at present and the prescribed number of distributed medals are stored, the lots are drawn for deciding whether or not the subordinate game is to be executed at the prescribed probability. When the result of lottery shows success, the start of the race

game is displayed on a monitor TV 5 and the subordinate game is started. Then, the bonus point is dispensed based on the result of the subordinate game and the displayed bonus point is initialized.

## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

24.09.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

**CLAIMS**

---

[Claim(s)]

[Claim 1] Game equipment which comes to save the predetermined rate of the point bet with predetermined-number \*\*\*\*\* in the point for acquiring the participating qualification to the game concerned before the start of the main game performed by the main game control means, or during the play characterized by providing the following as financial funds of the bonus point. A total numeral means to perform counting of the saved aforementioned bonus point, and a display. A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand when the bonus point counting was carried out [ the point ] by the aforementioned total numeral means reaches a predetermined number, and to cast lots, when execution of a subgame casts lots by the aforementioned subgame lottery means, while performing a subgame and paying out the aforementioned bonus point based on the result of a subgame -- the above -- counting -- the subgame control means which initialize the bonus point displayed by the display means

[Claim 2] The point for acquiring the participating qualification to the game concerned before the start of the main game performed by the main game control means, or during a play with predetermined-number \*\*\*\*\* One or more sets of the game terminal units which come to save the

predetermined rate of the bet point as financial funds of the bonus point A total numeral means to perform counting of the aforementioned bonus point which was interlocked with the aforementioned game terminal unit and saved by each of this game terminal unit, and a display, A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand when the bonus point counting was carried out [ the point ] by the aforementioned total numeral means reaches a predetermined number, and to cast lots, When execution of a subgame casts lots by the aforementioned subgame lottery means, it has the subgame control means which perform a subgame. the aforementioned subgame control means while paying out the aforementioned bonus point based on the result of the performed subgame -- the above -- counting -- the game equipment characterized by initializing the bonus point displayed by the display means

[Claim 3] It is game equipment equipped with the main game control means which perform the execution and control of the main game which are played that any one role should be completed out of two or more roles set up beforehand. One or more sets of the game terminal units which have a point accumulation means to accumulate the point bet in order to acquire the participating qualification to the main game, and receive expenditure of the point corresponding to the role concerned based on completion of the role by the main game the point which carries out counting of the point size risked before the start of the main game by the aforementioned game terminal unit, or during the play -- counting -- with a means the aforementioned point -- counting -- with a bonus point addition means to add the predetermined rate of the point size in which counting was carried out by the means to a bonus point size If the point size added by the aforementioned bonus point addition means reaches a predetermined number A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand, and to cast lots, When execution of a subgame casts lots by the aforementioned subgame lottery means, it has the subgame control means which perform a subgame. the aforementioned subgame control means Game equipment characterized by initializing the bonus point added by this bonus point addition means while paying out the bonus point added by the bonus point addition means based on the game result of the subgame performed.

[Claim 4] For the content of a game of the main game performed by the aforementioned main game control means, the subgame performed by the aforementioned subgame control means is game equipment according to claim 1, 2, or 3 characterized by being the game which has a different content of a game.

[Claim 5] Game equipment according to claim 4 characterized by using a medal or coin as the point for acquiring the participating qualification to a game.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

**DETAILED DESCRIPTION**

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the field of game equipment which uses a medal (or coin) etc. in order to acquire a game participating right.

[0002] [Background of invention] By throwing in the medal (or coin) of several recent years, for example, predetermined, etc. before a game, the medal game equipment which acquires the participating qualification to a game is offered variously, usually, by operating the operation button on a console etc. after a medal injection, a game is performed and confiscation of an injection medal or expenditure of a medal is performed with such medal game equipment according to this game result.

[0003] Moreover, by generalizing and controlling two or more sets of game machines, the fixed rate of the number of medals supplied to each game machine is saved collectively, and the so-called two or more machine linkage type bonus game equipment which pays out the medal (henceforth, bonus medal) saved by the game result is in such medal game equipment. With such bonus game equipment, when cards are used as a motif, each interlocking medal game machine can perform cards games, such as for example, a poker game and blackjack, respectively.

[0004] As an example, it interlocks in two or more sets of the medal game machines which perform a poker game, respectively, bonus game equipment is constituted, the fixed rate of the number of medals supplied to each machine is summarized in the bonus game equipment which performs a poker game, and it saves as a bonus medal. And it is the rule which the amount of the storage pays out by winning with a specific role to the computer which is a wagering-war partner.

[0005] In this case, if the role of specification sets it as the role made simply, since too advantageous state and bird clapper will be expected to a game person (the following, player), if completing generally takes a difficult role, for example, the above-mentioned poker game, for an example, roles, such as a royal straight flash plate, straight flash plate, and forehand card, will be set up as a role of specification.

[0006]

[Description of the Prior Art] As above bonus game equipments, the bonus game equipment (following and progressive game equipment) of the progressive method which can throw in a medal is not only before a game start but in a game. Conventionally, as this kind of progressive game equipment, there are some which are indicated by a U.S. Pat. No. 4,837,728 official report and the U.S. Pat. No. 5,116,055 official report, for example.

[0007] By interlocking in 6-16 sets of medal game machines, the former progressive game equipment constitutes one group, displays progressive bonus (equivalent to above-mentioned bonus medal) number of sheets for every specific role, and for every injection number of sheets of a medal (coin in this case), the fixed rate of injection number of sheets is distributed to each progressive bonus, and it is added to a bonus value.

[0008] And when someone of two or more players who can set to each medal game machine win with the role of specification which has the right which receives expenditure of a progressive bonus, expenditure of the medal according to the progressive bonus value of the role is performed to the player which won. However, it is restricted, when the medal of the maximum number of sheets decided beforehand which can be bet is bet (maximum bet), in order to receive expenditure of a progressive bonus. This is for abolishing the unfairness produced between the players which have risked only one sheet. After expenditure finishes, the paid-out progressive bonus value is set to initial value.

[0009] worth ( unit of the injection amount of money like a 10 - cent coin and a 1 - dol coin ) of the

medal [ the machine which have the feature of a play that on the other hand the latter progressive game equipment differ like a slot machine and a poker machine , and ] throw in , for example differ , or the machine of a different kind like the thing of the three reels and four reels in a slot machine from which the frequency of a victory differ like be being interlock with the system , and four machines different , respectively be interlock

[0010] In this case, in order to maintain fairness, the fixed rate of a fair injection medal is to be subscribed to these four different machines for every machine computed by obtaining the victory which carried out homogeneity mostly for every machine, and specifically taking into consideration the number of injection medals of each machine, the amount of money, hit frequency, a progressive bonus value, etc. That is, the predetermined progressive bonus value is to be paid for each machine of every.

[0011] And when someone of two or more players who can set in each machine win like the above-mentioned example with the specific role which has the right which receives expenditure of progressive, after expenditure of the medal according to the progressive bonus value of the role is performed to the player which won and expenditure finishes, the paid-out progressive bonus value is set to initial value. However, also in this example, in order to gain a progressive bonus, a maximum bed and completion of the role of specification which has the right of acquisition of a progressive bonus have been conditions.

[0012]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, if it was in such conventional bonus game equipment, since it had become the composition which must aim at acquisition of a bonus medal in order to obtain expenditure of a lot of medals, there was a trouble which is described below.

[0013] That is, with the above bonus game equipments, in order that a player may gain a bonus medal, it will make it from beginning to end who for completing comparatively to disregard an easy role and to complete the limited role of specification early most the game progress for which it competes. Since it is a usual state to be set as a role with it difficult [ to complete, as this role of specification was mentioned above ], a player will perform making a difficult role purposely. Consequently, the victory or defeat in a game had the trouble that the place depended on the hand distributed first, i.e., fate, was large, and strategies, such as fine diplomacy which such a game originally has, were not functioning effectively.

[0014] The [purpose] The purpose does not set up the role of specification for obtaining a bonus by this invention being made by the basis of such a situation, and even if it is not the number of the highest beds, it is in offering the game equipment with which a player comrade performs a game effectively taking advantage of various possibility.

[0015]

[Means for Solving the Problem] Invention according to claim 1 is characterized by equipping with the following the game equipment which comes to save the predetermined rate of the point bet with predetermined-number \*\*\*\*\* in the point for acquiring the participating qualification to the game concerned before the start of the main game performed by the main game control means, or during the play as financial funds of the bonus point. A total numeral means to perform counting of the saved aforementioned bonus point, and a display. A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand when the bonus point counting was carried out [ the point ] by the aforementioned total numeral means reaches a predetermined number, and to cast lots. when execution of a subgame casts lots by the aforementioned subgame lottery means, while performing a subgame and paying out the aforementioned bonus point based on the result of a subgame -- the above -- counting -- the subgame control means which initialize the bonus point displayed by the display means

[0016] Invention according to claim 2 the point for acquiring the participating qualification to the game concerned before the start of the main game performed by the main game control means, or during a play and with predetermined-number \*\*\*\*\* One or more sets of the game terminal units which come to save the predetermined rate of the bet point as financial funds of the bonus point A total numeral means to perform counting of the aforementioned bonus point which was interlocked with the aforementioned game terminal unit and saved by each of this game terminal unit, and a display, A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand when the bonus point counting was carried out [ the point ] by the aforementioned total numeral means reaches a predetermined number, and to cast lots, When execution of a subgame casts lots by the aforementioned subgame lottery means, it has the subgame control means which perform a subgame. the aforementioned subgame control means while paying out the aforementioned bonus point based on the result of the performed subgame -- the above -- counting -- the feature of initializing the bonus point displayed by the display means is carried out

[0017] Moreover, invention according to claim 3 is game equipment equipped with the main game control means which perform the execution and control of the main game which are played that any one role should be completed out of two or more roles set up beforehand. One or more sets of the game terminal units which have a point accumulation means to accumulate the point bet in order to acquire the participating qualification to the main game, and receive expenditure of the point corresponding to the role concerned based on completion of the role by the main game the point which carries out counting of the point size risked before the start of the main game by the aforementioned game terminal unit, or during the play -- counting -- with a means the aforementioned point -- counting -- with a bonus point addition means to add the predetermined rate of the point size in which counting was carried out by the means to a bonus point size If the point size added by the aforementioned bonus point addition means reaches a predetermined number A subgame lottery means whether a subgame is performed based on the success-in-an-election probability set up beforehand, and to cast lots, When execution of a subgame casts lots by the aforementioned subgame lottery means, it has the subgame control means which perform a subgame. the aforementioned subgame control means While paying out the bonus point added by the bonus point addition means based on the game result of the subgame performed, it is characterized by initializing the bonus point added by this bonus point addition means.

[0018] In this case, as for the subgame performed by the aforementioned subgame control means, it is effective that the content of a game of the main game performed by the aforementioned main game control means is a game which has a different content of a game so that it may indicate to a claim 4 in addition to invention the above-mentioned claims 1 and 2 or given in three. And as the point for acquiring the participating qualification to a game, it is possible to use a medal (or coin), for example.

[0019] Thus, in this invention, the predetermined rate of the point for acquiring the participating qualification to a game is saved as financial funds of the bonus point. If lots are cast [ whether a subgame is performed and ] and execution of a subgame casts lots when the bonus point reaches a predetermined number, by paying out the bonus point based on the execution result of a subgame The role of specification for obtaining the bonus point is not defined, and even if it is not the number of the highest beds, it can participate in the subgame for gaining the bonus point.

[0020]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, 1 suitable operation gestalt of the invention in this application is explained based on drawing. Drawing 1 is the whole external view showing 1 operation gestalt of the game equipment 1 of this invention, and the block diagram showing the control system of game equipment [ in / drawing 1 / in drawing 2 ] 1, drawing 3 - drawing 5 are the

block diagrams showing the important section composition of drawing 2. In addition, the following explanation explains as a content of a game as what performs a poker game using progressive game equipment using a medal as the point for participating in a game.

[0021] In this example, in order to remove the various restrictions in the conventional example, it constitutes so that the game of race form may newly be performed as a subgame to gain the saved bonus medal (bonus point in this example), and in this subgame, player comrade each competes for a chance, and a bonus medal (dividend medal) is paid out to the player which reached previously at gall.

[0022] Drawing 1 is the whole external view showing 1 operation gestalt of the game equipment 1 which has a subgame. As shown in drawing 1, the game equipment 1 of this example is divided roughly, and consists of six sets (game terminal unit) of the poker game machines 2, and management equipment 3 which carries out the centralized control of each poker game machine 2. It is equipment for the poker game machine 2 performing a poker game by player different, respectively, and in the rectangular parallelepiped-like box, the display panel 4 as which a kind of role, odds for every role, etc. by the poker game were displayed is arranged in nothing and the transverse-plane upper part, and, as for this poker game machine 2, the monitor TV 5 is arranged in them by the lower part.

[0023] And while the console 6 projected ahead is formed in a monitor's TV 5 soffit section position and two or more operation buttons 7 are arranged by the console 6, medal input port 8 is formed in the right-hand side position. Furthermore, the ornament panel 9 is stuck on the lower part position of a console 6, the medal expenditure mouth 10 is extended and formed in a lower part position from the interior side of the ornament panel 9, and the medal tray 11 is formed under the medal expenditure mouth 10. This poker game machine 2 is put on the stand 12 which became independent, respectively.

[0024] Moreover, ID number is attached with a name called stations 1-6, respectively, six sets of each poker game machines 2 constitute one group by six sets of the poker game machines 2, and a centralized control is carried out with management equipment 3. Management equipment 3 performs the display control of the ornament display 15 arranged in the right-and-left position of the first race game display 13 by which each poker game machine 2 was arranged in the upper case side in the center of an upper part position simultaneously arranged by the single tier, the second race game display 14 arranged by the mid gear by the side of the lower berth, and the second race game display 14 while managing six sets of the game machines 2 which constitute one group, respectively. here -- the [ the first race game display 13 or ] -- the 2 race game display 14 -- as a subgame -- the [ the first or ] -- in case 2 race games are performed, the number of dividend medals is displayed on one of the two's display, and it becomes the display of another side with the display which displays game information on real time

[0025] Drawing 2 is the block diagram showing the control system of the game equipment 1 in drawing 1. To be shown in drawing 2, the poker game machine 2 consists of a poker main board 21 and an I/F board 22, and the poker main board 21 has the function of the main game control means and a total numeral means, performs various control in each poker game machine 2, and, specifically, controls a monitor TV 5, other various display and medal expenditure hoppers, etc. by the control function of the poker main board 21, respectively. Moreover, the I/F board 22 inputs various information signals, such as system information transmitted from the management equipment 3 (mainly main board 31) which carries out centralized control of the poker game machine 2 to stations 1-6, accumulation number-of-sheets information on the present bonus medal, and meter information, and outputs operation information signals, such as a state of a poker game, and bed number of sheets, a calender setup, the demand signal of meter information, etc. to



management equipment 3 in each poker game machine 2.

[0026] Management equipment 3 consists of a main board 31, a sound board 32, a loudspeaker 33, a power unit 34, the 7 segment Light Emitting Diode board 35, a key switch 36, a first race game display 13, and a second race game display 14, the first game display 13 has the dot display 37 and the control board 38, and the second game display 14 has the dot display 39 and the control board 40 similarly.

[0027] In addition, a sound board 32 drives the loudspeaker 33 on either side based on information signals outputted from a main board 31, such as performance number specification information and performance stop information, and reproduces BGM and a sound effect. The control boards 38 and 40 blink the stroboscope lamp built in in the display 15 for an ornament through the lamp drive board which is not illustrated, or are driven through the Light Emitting Diode drive board which does not illustrate other Light Emitting Diode units while displaying on the dot displays 37 and 39 based on information signals, such as display number of sheets of the medal outputted from a main board 31, message indicator directions, and description registration. Moreover, the 7 segment Light Emitting Diode board 35 is equipped with two rotary switches for changing two push switches and various setup which are used at the time of four 7 segments Light Emitting Diode which display the information in a game board, and a static test mode etc.

[0028] Drawing 3 is the block diagram showing the composition of the poker main board 21. The poker main board 21 consists of I/O devices 53, such as CPU (MC68000 by Motorola, Inc. is used)41, ROM42, RAM43, the calender timer 44, a watchdog timer 45, a backup battery 46, the power checker 47, I/O Port 48, ACRTC (Advanced CRT Controller)49, a monitor TV 5, serial I/O50, the RS-232C driver 51, DIP switch 52, and a lamp button hopper.

[0029] CPU41 is the microprocessor of 32 bits of internal processing which makes the center of the poker main board 21 which controls other various circuits, and performs various program processings based on the program procedure stored in ROM42. ROM42 is semiconductor memory which stores the various control programs used by CPU41, data, etc., and RAM43 is semiconductor memory which stores the program data used during the program execution processing in CPU41, or memorizes the various data relevant to a poker game temporarily, and is used as a working area.

[0030] The calender timer 44 is a timer for acquiring the information on the date and the present time which are used by CPU41, and a watchdog timer 45 is for supervising operation of CPU41, in order to prevent that program execution is interrupted when CPU41 overruns recklessly (or halt). A backup battery 46 is consisting of a lithium cell etc. and supplying power to RAM43, the calender timer 44, and watchdog timer 45 grade, and even if the electric power supply from a main power supply stops, it is a sub power supply for compensating these operation.

[0031] By unforeseen accidents, such as a power failure by thunderbolt, the power checker 47 supplies power to the poker main board 21 through I/O Port 48, and has played a role like an uninterruptible power supply until he evacuates game data to RAM43 (sufficient margin is foreseen and it is set as about 5 seconds in this example), when the electric power supply from a main power supply stops. I/O Port 48 is an I/O edge for exchanging a signal with the exterior, and DIP switch 52 and I/O device 53 grade which are mentioned later are connected. Moreover, it connects with the I/F board 22 through the signalling channel of 8 bits of inputs, and 9 bits of outputs.

[0032] ACRTC49 is a drawing chip for performing high-speed image display to a monitor TV 5 based on the drawing instruction from CPU41. Serial I/O50 is an I/O edge for a serial transfer, and performs the serial transfer based on RS-232C by the RS-232C driver 51 connected to serial I/O50. DIP switch 52 consists of four 8-bit switches, these switches correspond to a setup of the upper limit of for example, expenditure number of sheets, a setup of the upper limit of credit number of sheets, change of a card design, etc., and various setup is changed by changing a bit setup. As

mentioned above, I/O device 53 consists of a lamp, a button, a hopper, etc., and performs predetermined operation respectively based on the control instruction from CPU41.

[0033] Drawing 4 is the block diagram showing the composition of the I/F board 22. The I/F board 22 consists of CPU (the product Z80 made from Zilog is used)54, ROM55, RAM56, I/O Port 57, serial I/O58, a RS-422 driver 59, and a rotary switch 60. CPU54 performs I / O control program processing based on the program procedure which is the 8-bit microprocessor which makes a control center, and was stored in ROM55 in the various circuits of the I/F board 22 based on the NMI interrupt signal from the poker main board 21. ROM55 is semiconductor memory which stores the I / O control program used by CPU54, data, etc., and RAM56 is semiconductor memory which stores the program data used during the program execution processing in CPU54, or memorizes the various data relevant to radial transfer temporarily, and is used as a working area.

[0034] The rotary switch 60 grade which I/O Port 57 is an I/O edge for exchanging a signal with the exterior, and is mentioned later is connected. Moreover, it connects with the poker main board 21 through the signalling channel of 8 bits of inputs, and 8 bits of outputs. Serial I/O58 is an I/O edge for a serial transfer, and performs the serial transfer based on RS-422 by the RS-422 driver 59 connected to serial I/O58. A rotary switch 60 consists of two 4-bit switches, and ID number of the poker game machine 2 is set up by changing the set point of these switches.

[0035] Drawing 5 is the block diagram showing the composition of a main board 31. A main board 31 CPU (MC68000 by Motorola, Inc. is used)61, ROM62, RAM63, the calender timer 64, a watchdog timer 65, a backup battery 66, the power checker 67, I/O Port 68, and the object for poker game machines -- serial -- I/O69P -- the object for sounds -- serial -- I/O69S and serial I/O69D for a display -- It consists of RS-422 driver 70P and RS-422 driver 70D and DIP switch 71 grade. The above CPU61, ROM62, and RAM63, the calender timer 64, a watchdog timer 65, a backup battery 66, and the power checker 67 CPU41, ROM42 and RAM43 in the poker main board 21 of drawing 3, and the calender timer 44 have the almost same function as a watchdog timer 45, a backup battery 46, and the power checker 47.

[0036] This main board 31 has each function of a point accumulation means, a bonus point addition means, a subgame lottery means, and subgame control means, and sets it to each poker game machine 2. distribution of the number of bet beam medals (the number of beds) -- controlling -- the control board 38 or the control board 40 -- minding -- the [ the first race game display 13 or ], while displaying the number of dividend medals on the 2 race game display 14, respectively If one of race games are started, one of the two will be controlled to display game information on real time, and a number, the number of acquisition medals, etc. of a station which finally gained the victory will be displayed.

[0037] The DIP switch 71 grade which I/O Port 48 is an I/O edge for exchanging a signal with the exterior, and is mentioned later is connected. And it connects with the I/F board 22 through eight signalling channels, and connects with the 7 segment Light Emitting Diode board 35 in drawing 2. the object for poker game machines -- serial -- I/O69P and the object for sounds -- serial -- I/O69S and serial I/O69D for a display the I/O edge for a serial transfer -- it is -- the object for poker game machines -- serial -- I/O69P the serial transfer based on RS-422 by RS-422 driver 70P -- carrying out -- the object for sounds -- serial -- I/O69S Performing specification of the sound performance by MIDI etc. to the sound board 32 in drawing 2, serial I/O69D for a display performs the serial transfer based on RS-422 by RS-422 driver 70D. DIP switch 71 is for consisting of three 8-bit switches and changing various setup.

[0038] Next, an operation of the 1 above-mentioned operation form is explained with reference to drawing 6, drawing 7 and drawing 8 - drawing 11. Drawing 6 and drawing 7 are the flow charts for explaining the example of this example of operation. Hereafter, S shows a processing step. First, if

the power supply of game equipment 1 is turned on, in each poker game machine 2, it will be in a waiting state until the play of a poker game is started, and the state of motorcycle the so-called stand (S1). At this time, just behind powering on, the ad BATAIZU screen for explaining a series of flows in a poker game will be repeated and displayed on the screen of a monitor TV 5 after fixed time progress, and to perform a play will be waited.

[0039] And when it confirms whether the pay out button which is one of the operation buttons is pushed (S2) and the pay out button is pushed, a game is ended after paying out (S23). Here, since this pay out button generally is not pushed except when ending a game, it will progress to (S3) at first. In this state, counting of the risked number of medals is carried out by betting a medal from a credit by throwing a medal into medal input port 8, or pushing the bet button which is one of the operation buttons 7 (S3). Next, processing from the above S3 to S4 is performed repeatedly, the number of the medals to bet is increased, and the number of bets is determined until it confirms whether the start button which is one of the operation buttons 7 is pushed (S4) and a start button is pushed.

[0040] if a button is pushed with a star in the place which the number of bets determined -- the rate of distribution of the number of bets predetermined 2% -- the [ the first race game and ] -- the bonus value which added to the bonus value of 2 race games (S5), and was added -- the [ the aforementioned first and ] -- it is displayed on the 2 race game displays 13 and 14 as the number of dividend medals, respectively (S6) Then, if it confirmed whether the dividend medal would be saved the number of predetermined sheets now if it is confirmed whether be among a race game (S7) and it is not among a race game (S8) and predetermined number of sheets is reached, lots will be cast in each race game by predetermined probability (S9).

[0041] On the other hand, when predetermined number of sheets runs short of dividend medals in judgment processing of the above S8, and when it separates in the lottery of both race games, a poker game starts (S10). Drawing 8 - drawing 11 show the screen displayed by the monitor TV 5 into the game of this example, a combines among each drawing, a WAGER-WIN viewing area and e show a CREDITS-PAID viewing area, and, as for a card race game viewing area and c, a player card viewing area and d show a game information-display field for an information-display field and b, as for f.

[0042] Drawing 8 is an example of the screen state which the hand of five sheets was distributed to the player card display of a monitor TV 5, and was displayed on public. Here, the odds corresponding to the combination of the card of a victory are displayed on the combination information-display field a of the screen upper left section, and five cards are displayed on the card race game viewing area b of the upper right section. And a player exchanges how many sheets of that card and performs making a role to make the role which oneself aims at out of the role which may be completed based on the distributed hand.

[0043] When it confirms whether the role was made or not (S11) and it is not completed as a result of a game, processing from the above S1 is repeated and performed. [ of a role ] The number of medals which carried out the multiplication of the number of bets, and obtained it to the odds of the role on the other hand when a role was made as a result of a game is made into the number of acquisition medals. While displaying on the WIN portion of the WAGER-WIN viewing area d in a monitor TV 5 (S12) If the correction button is pushed, the number of acquisition medals will be added to a credit, and it will display on the CREDITS portion of the CREDITS-PAID viewing area e (S22), and processing from the above S1 is repeated and performed.

[0044] Moreover, in judgment processing of the above S9, if the lottery of a race game is won, as shown in each monitor TV 5 at drawing 9, the display which tells the start of a race game will be performed (S13), and the race game used as a subgame will be started (S14). In addition, with the

game equipment 1 of this example, since a player will choose the arbitrary poker game machines 2, a game will be started arbitrarily and a game will be advanced arbitrarily, a game start, advance, and an end become various for every player. For this reason, as soon as not all players start a race game all at once but the game in a present progressive finishes, it will participate from the following game. [0045] Drawing 9 shows an example of the screen state displayed on the monitor TV 5 in front of a race game start. In drawing 9, the hand of five sheets is distributed to a monitor TV 5, it is displayed on public, and the score for every role given to the race game other than each odds (number of odds x beds) display corresponding to the combination of the card of a victory and it and an event are displayed on the screen upper left section combination information-display field a. Moreover, the alphabetic information ("FIRST RACEGAME START") which changes to the image display of an exchange card and tells the start of a race game is displayed on the card race game viewing area b of the screen upper right section. In addition, by drawing 9, the lottery of the first race game is won by chance, and signs that the first race game initial-statement character information is displayed are shown.

[0046] At other stations (poker game machine 2) and to a game on-going player While displaying the information which tells a race game start on the game information-display field f of a monitor TV 5 (not shown) The alphabetic information which also usually tells the second race game display 14 of drawing 1 about the start of the first race game instead of the number of the second dividend medals currently displayed is displayed (not shown), further, a loudspeaker 33 is driven and the first race game start information with voice is reported. In this way, other players will participate in a race game one by one.

[0047] Drawing 10 shows the state where the card race game viewing area b of a monitor TV 5 switched to the display of each score situation in the race game of the station to numbers 1-6. This race game is a game advanced in the form where it is pitched against each other mutually, and if it wins, it can gain the dividend. this example -- the first race game -- the medal of 50 or more sheets - - moreover, if the medal of 20 or more sheets does not accumulate in the second race game, the part and lottery probability that the lottery of each race game will be performed and the direction of the second race game will lessen the number of storage of a medal as compared with the first race game will be set up more highly than the first race game

[0048] Supervising the score situation of the race game of other stations, a player exchanges how many sheets of that card and performs making a role to make the role from which an oneself score or an advantageous event is obtained among the roles which may be completed from the distributed hand. When it confirms whether the role was made or not (S15) and it is not completed as a result of a game, processing from the above S1 is repeated and performed. [ of a role ] On the other hand, when a role is not made as a result of a game, the addition of the point (score) and event processing based on the rule of a race game are performed (S16).

[0049] Drawing 11 shows the point and the example of an event corresponding to a role of a race game. As shown in drawing 11, high odds and the high point are obtained instead of two roles ("ROYAL FLUSH", "STRAIGHT FLUSH") of a high order having not prepared the event especially, since the probability of completing a role is low. When the event is prepared in each and seven continuing roles compete by processing of an event, processing is performed based on the rule indicated by drawing 11.

[0050] And when it was in the middle of the race game, as it judged the existence of race game acquisition (S17), and progresses to the above S12 and mentioned above While displaying on the WIN portion of the WAGER-WIN viewing area d in a monitor TV 5 by making into the number of acquisition medals the number of medals which carried out the multiplication of the number of beds, and obtained it to the odds of a role The number of acquisition medals is added to a credit, it

displays on the CREDITS portion of the CREDITS-PAID viewing area e, and processing from the above S1 is repeated and performed.

[0051] In addition, if the point added by the event processing of the above S16 reaches gall (100 points) It is judged as the victory of a race game (S17), and the number of dividend medals is added to the number of medals which multiplied the odds of a role by the number of beds (S18). While displaying the total number of acquisition medals on the WIN portion of the WAGER-WIN viewing area d of a monitor TV 5 A station number, the number of acquisition medals, etc. which were gained as game information are displayed on the second race game display 14. A loudspeaker 33 is driven, sound is generated, a stroboscope lamp is further driven through the lamp-driver board which is not illustrated, the display 15 for an ornament is blinked, and it tells that the player which defeated all players at the race game came out (S19).

[0052] Next, while returning the number of dividend medals displayed on the first race game display 13 to initial value, the display of the second race game display is returned to the display of the number of dividend medals of the second race game (S20), and the screen display of the race game of the monitor TV 5 of each station is eliminated, and it returns to the screen display of the usual poker game (S21). And the number of acquisition medals is indicated by addition, and it returns from the above S1 to the CREDITS portion of the CREDITS-PAID viewing area e at processing. If it returns to S1, when betting a medal in performing a game again and ending a game, expenditure of a medal by which the credit was carried out is performed from the medal expenditure mouth 10 by pushing a pay out button. After ending, the poker game machine 2 will be in the state of waiting and motorcycle a stand about the next play. A game advances in accordance with the above flow.

[0053] It explains in detail, referring to drawing 10 and drawing 12 about an example of expansion from the start of the race game of S14-S17 in the flow chart of drawing 7 now. A race game is started on five beds by drawing 10, and the station number 1 shows the screen in front of the game start five cards were distributed to the player card viewing area c by public [ whose ] to it. The point and the event for every role which are given to the combination of the card of a victory, the odds to it, and a race game are displayed on the combination information-display field a of the screen upper left section here, and the screen which tells the score situation of the race game of the station to 1-6 is displayed on the card race game viewing area b. If gall is reached from this display at the time of now, it is shown that the number of the dividend medals which can be gained being 123, and the player which still earned the point by the race game immediately after starting a race game are not.

[0054] Drawing 12 shows an example of the advance process of the race game seen from the display screen of the station number 1 in the situation that the game was advanced by the player of each station. In drawing 12, in proportion to the acquisition point size, the balloon is fried for each [ to 1-6 ] station of every, while the point size saved on the gained point size and the bank is displayed by the card race game viewing area b, respectively, the number of dividend medals is also increasing to 155 sheets, and signs that the race game is progressing are shown in it. Moreover, in order to avoid misconception with one's station and other stations, a different color from the balloon of other stations is given to the No. 1 balloon in which its station is shown. In addition, as a method for avoiding this misconception, you may depend on other technique [ highlighting the No. 1 framework etc. ], for example.

[0055] Although it turns out that the station number 2 is a curtate distance and the most advantageous to gall at present now when the balloon display screen of drawing 12 is seen, on the other hand, this profitableness also becomes having given the chance carrying out an inversion victory in 1 time of the following game to other stations. That is, since what is necessary is just to obtain 20 more point in order for the station number 2 to gain a race game, if it plays on five beds,

the role more than a full house is constituted, or if a role is constituted, since the sum total with ten points of its bank becomes 20 points and can gain a race game, it turns out that it is [ of "3 OF A KIND" ] advantageous also from the difficulty of the composition of combination.

[0056] On the other hand, by the station number 1, it will be required 35 more point to gall, and will depend on this at the role more than "STRAIGHT FLUSH", and the event of "4 OF A KIND" of which constitutes a role and the top is relieved. Similarly, it is required 49 more point to gall, and in order to gain 49 points or more by completing a role, the role of "ROYAL FLUSH" cannot but consist of station numbers 5. This is the most difficult work and is considered that the role of "4 OF A KIND" will be aimed at with it being actual. and by the station number 3 and the number 4 Although the role of "4 OF A KIND" is constituted and the chance of the inversion from one only has aiming at an alternate event with the top By completing roles, such as "FULL HOUSE" (the point of all the members other than itself being dropped by a unit of ten point), and "FLUSH" (the top's point being dropped 10 point) Its own point can be earned always being able to threaten the top and other players, the hand distributed to each, strategy, match fate, etc. become entangled intricately, and the significance of the strategy to a match is raised rather than before. Moreover, when a race game is advanced and goes in waging-war form, the game expansion and the bird clapper from which mind does not escape to the last are expected, and interest can always be maintained.

[0057] As explained above, since a race game is advanced in the distributed hand, strategy, match fate, and waging-war form, without adhering to the number of beds, or a role with it difficult [ to complete ] in order to gain a dividend medal, by this example, the game without making it \*\*\*\* bored from which mind does not escape to the last and which was rich in interest can be offered. In this case, strategies, such as fine diplomacy which a game originally has, will function effectively, without a player performing making a difficult role purposely.

[0058] in addition -- although it is what advances a game in waging-war form in the above-mentioned example, employing the event by the role efficiently without adhering to the number of beds, especially a role with it difficult [ to complete ], etc. gaining a dividend medal -- an event -- being related -- free -- it can set up -- the [ moreover, / the first race game and ] -- you may change 2 race games to that from which the composition of an event and the kind of race game completely differ

[0059] Moreover, although the number of dividend medals of a race game is made into the progressive method (an injection of a medal is accepted also into a game), the number of dividend medals of not only this but each race game is fixed before a game, and you may make it save the predetermined rate of the number of beds inside by making this into financial funds in the above-mentioned example. Thus, by making it the race game performed by a fixed number of dividend medals, since the predetermined rate of the number of beds in a game can be saved inside as financial funds of the following dividend medal as it is, it has the advantage that the start timing of the following race game becomes early.

[0060] And although the race game was constituted from an above-mentioned example by using a poker game as a motif, by cards, it is also possible to perform a race game also to blackjack and others by the horse race, the bingo game, etc., and it can apply to the slot machine which has a display, and other game equipments which carry out group composition further easily, for example.

[0061] [Effect of the Invention] According to this invention, the role of specification for obtaining the bonus point is not defined, and since it can participate in the subgame for gaining the bonus point even if it is not the number of the highest beds, a player can perform a game effectively taking advantage of various possibility, standing strategies, such as fine diplomacy, without adhering to the

role of specification.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

**DESCRIPTION OF DRAWINGS**

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] The whole game equipment external view of this example.

[Drawing 2] The block diagram showing the control system of the game equipment in drawing 1.

[Drawing 3] The block diagram showing the composition of the poker main board portion in drawing 2.

[Drawing 4] The block diagram showing the composition of the I/F board portion in drawing 2.

[Drawing 5] The block diagram showing the composition of the main board portion in drawing 2.

[Drawing 6] The flow chart for explaining the example of this example of operation.

[Drawing 7] The flow chart for explaining the example of this example of operation following drawing 6.

[Drawing 8] Drawing showing the example of a display of the monitor TV under game operation for explaining an example of operation.

[Drawing 9] Drawing showing the example of a display of the monitor TV under game operation for explaining an example of operation.

[Drawing 10] Drawing showing the example of a display of the monitor TV under game operation for explaining an example of operation.

[Drawing 11] Drawing showing an example of the point corresponding to a role, and an event.

[Drawing 12] Drawing showing the example of a display of the monitor TV under game operation for explaining an example of operation.

[Description of Notations]

- 1 Game equipment.
- 2 Poker game machine.
- 3 Management equipment.
- 4 Display panel.
- 5 Monitor TV.
- 6 Console.
- 7 Operation button.
- 8 Medal input port.
- 9 Ornament panel.
- 10 Medal expenditure mouth.



- 11 Medal tray.
- 12 Stand.
- 13 The first race game display.
- 14 The second race game display.
- 15 The display for an ornament.
- 21 Poker main board.
- 22 I/F board.
- 31 Main board.

---

[Translation done.]